共通テスト対策講座 情報 I

この文章を見ているということは，きっと「共通テストの情報の試験対策はどうしたらいいんだろう」と気になっているのだと思います。
不安に思うのは，「情報の試験がどういうものかわからない」「過去問がないから何をしていいのかわからない」「そもそも学校で勉強した内容から共通テストにつながるイメージがない」といった，何をしていいのかわからない状態にあるからです。

この講座では，大学入試センターが公表している共通テストの試作問題を扱います。試作問題を見るだけでも，試験のイメージが持てるようになります。
さらに，解説動画では，試験中の問題の解き方の工夫や，基本的な確認事項，派生して勉強し直しておくとよいことなどを取り上げます。

この講座を受講することで, あなたの不安が少しでも解消され, 共通テストへ向けて,「情報 I」という試験科目の受験勉強の道筋を見つけられることを願っています。リキまずに取り組んでいきましょう！

阿部　百合

目　次

第１講　2025 年度 試作問題 第１問 …………………………………………p2
第２講　2025 年度 試作問題 第２問 …………………………………………p12
第３講　2025 年度 試作問題 第３問 …………………………………………p24
第４講　2025 年度 試作問題 第４問 …………………………………………p32
第５講　2025 年度 試作問題 第４問（参考問題）……………………………p44

はじめに　受講の仕方・予習復習の仕方

受講対象

情報Ⅰの全分野を一通り学び，これから共通テスト対策をはじめようとする方

※自信がない分野がある方は，教科書や通年講座で学習してから，本講座を受講してください。

本講座でできること・できないこと

できること

- 共通テスト「情報Ⅰ」がどのようなものか，イメージをつかむ
- 共通テスト対策として，どのような学習を行えばよいかを確認する

できないこと

- 情報Ⅰの全分野の知識を確認する
- この講座を見ただけで，共通テスト本番で確実に満点を取る

→講座の受講後，問題集に取り組むなど，演習を続ける必要があります。

学習の流れ

①予習

動画を見る前に，テキストの問題に取り組みましょう。その際，できればすべての問題（参考問題除く）を本番の試験のつもりで，通しで解いて時間を測ってみましょう。大問ごとに何分かかったか, も記録しておくとよいでしょう。自信がなく当てずっぽうで解いた箇所などあれば，それも印をつけておくと今後の勉強で重点箇所がわかりやすくなります。

②授業

問題の解説のほか，問題に取り組むためのコツなどを確認しましょう。解法の違いにも注意しましょう。

③受講後

市販の問題集などを活用して，問題演習を継続しましょう。特に，取り扱わなかった分野で出題が想定されるところをしっかり確認しましょう。

第１講　2025年度 試作問題 第１問

第１問　次の問い（問１～４）に答えよ。（配点　20）

問１　インターネットを使ったサービス利用に関する次の問い（a・b）に答えよ。

a　SNSやメール，Webサイトを利用する際の注意や判断として，適当なものを，次の⓪～⑤のうちから二つ選べ。ただし，解答の順序は問わない。

［ア］・［イ］

⓪　相手からのメッセージにはどんなときでも早く返信しなければいけない。

①　信頼関係のある相手とSNSやメールでやり取りする際も，悪意を持った者がなりすましている可能性を頭に入れておくべきである。

②　Webページに匿名で投稿した場合は，本人が特定されることはない。

③　SNSの非公開グループでは，どんなグループであっても，個人情報を書き込んでも問題はない。

④　一般によく知られているアニメのキャラクターの画像をSNSのプロフィール画像に許可なく掲載することは，著作権の侵害にあたる。

⑤　芸能人は多くの人に知られていることから肖像権の対象外となるため，芸能人の写真をSNSに掲載してもよい。

b　インターネット上の情報の信ぴょう性を確かめる方法として，最も適当なものを次の⓪～③のうちから一つ選べ。 ウ

⓪　検索エンジンの検索結果で，上位に表示されているかどうかで判断する。

①　Q&A サイトの回答は，多くの人に支持されているベストアンサーに選ばれているかどうかで判断する。

②　SNS に投稿された情報は，共有や「いいね」の数が多いかどうかで判断する。

③　特定の Web サイトだけでなく，書籍や複数の Web サイトなどを確認し，比較・検証してから判断する。

問２　次の文章の空欄 [エ]・[オ] に入れるのに最も適当なものを，後の解答群のうちから一つずつ選べ。

データの通信において，受信したデータに誤りがないか確認する方法の一つにパリティチェックがある。この方法では，データにパリティビットを追加してデータの誤りを検出する。ここでは，送信データの１の個数を数えて，１の個数が偶数ならパリティビット０を，１の個数が奇数ならパリティビット１を送信データに追加して通信することを考える。例えば，図１に示すように送信データが「01000110」の場合，パリティビットが１となるため，パリティビットを追加したデータ「010001101」を送信側より送信する。

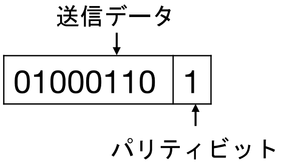


図１　送信データ「01000110」とパリティビット

受信側では，データの１の個数が偶数か奇数かにより，データの通信時に誤りがあったかどうかを判定できる。この考え方でいくと，[エ]。

例えば，16 進法で表記した「7A」を２進法で８ビット表記したデータに，図１と同様にパリティビットを追加したデータは，「[オ]」となる。

エ の解答群

⓪ パリティビットに誤りがあった場合は，データに誤りがあるかどうかを判定できない

① パリティビットを含め，一つのビットの誤りは判定できるが，どのビットに誤りがあるかは分からない

② パリティビットを含め，一つのビットの誤りは判定でき，どのビットに誤りがあるかも分かる

③ パリティビットを含め，二つのビットの誤りは判定できるが，どのビットに誤りがあるかは分からない

④ パリティビットを含め，二つのビットの誤りは判定でき，どのビットに誤りがあるかも分かる

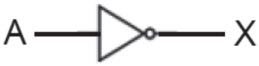
オ の解答群

⓪ 011110100	① 011110101	② 011110110
③ 011110111	④ 101001110	⑤ 101001111

問３　次の文章を読み，空欄 **カ** ～ **ク** に入れるのに最も適当なものを，後の解答群のうちから一つずつ選べ。

基本的な論理回路には，論理積回路（AND 回路），論理和回路（OR 回路），否定回路（NOT 回路）の三つがあげられる。これらの図記号と真理値表は次の表１で示される。真理値表とは，入力と出力の関係を示した表である。

表１　図記号と真理値表

<table>
<tr><td>回路名</td><td>論理積回路</td><td>論理和回路</td><td>否定回路</td></tr>
<tr><td>図記号</td><td>
</td><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>真理値表</td><td><table><tr><td colspan="2">入力</td><td>出力</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>X</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table></td><td><table><tr><td colspan="2">入力</td><td>出力</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>X</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table></td><td><table><tr><td>入力</td><td>出力</td></tr><tr><td>A</td><td>X</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td></tr></table></td></tr>
</table>

⑴　S航空会社が所有する旅客機の後方には，トイレが二つ（A・B）ある。トイレ A とトイレ B の両方が同時に使用中になると乗客の座席前にあるパネルのランプが点灯し，乗客にトイレが満室であることを知らせる。入力 A は，トイレ A が使用中の場合には１，空いている場合には０とする。B についても同様である。出力 X はランプが点灯する場合に１，点灯しない場合に０となる。これを実現する論理回路は次の図２である。

図２　⑴の論理回路

⑵　Ｓ航空会社では新しい旅客機を購入することにした。この旅客機では，トイレを三つ（A・B・C）に増やし，三つのうちどれか二つ以上が使用中になったら混雑を知らせるランプを点灯させる。入力や出力は⑴と同様とする。この場合の真理値表は［キ］で，これを実現する論理回路は図３である。

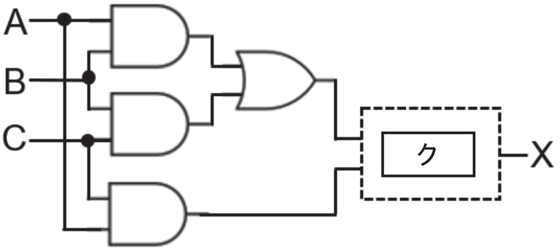
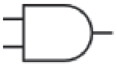
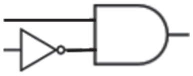


図３　⑵の論理回路

［カ］，［ク］の解答群

⓪ 
①
②
③
④ 
⑤

［キ］の解答群

⓪

入力			出力
A	B	C	X
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	0
0	1	1	0
1	0	0	0
1	0	1	0
1	1	0	0
1	1	1	1

①

入力			出力
A	B	C	X
0	0	0	0
0	0	1	1
0	1	0	1
0	1	1	0
1	0	0	1
1	0	1	0
1	1	0	0
1	1	1	1

②

入力			出力
A	B	C	X
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	0
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	1
1	1	0	1
1	1	1	1

③

入力			出力
A	B	C	X
0	0	0	0
0	0	1	1
0	1	0	1
0	1	1	1
1	0	0	1
1	0	1	1
1	1	0	1
1	1	1	1

問４　次の文を読み，空欄 **ケ** ～ **サ** に入れるのに最も適当なものを，後の解答群のうちから一つずつ選べ。ただし，空欄 **コ** ・ **サ** は解答の順序は問わない。

情報を整理して表現する方法として，アメリカのリチャード・Ｓ・ワーマンが提唱する「究極の５つの帽子掛け」というものがある。これによれば，情報は無限に存在するが，次の５つの基準で情報の整理・分類が可能という。

・場所…物理的な位置を基準にする
　　例：都道府県の人口，大学のキャンパスマップ
・アルファベット…言語的な順番を基準にする（日本語なら五十音）
　　例：辞書，電話帳
・時間…時刻の前後関係を基準にする
　　例：歴史年表，スケジュール
・カテゴリー…物事の差異により区別された領域を基準にする
　　例：生物の分類，図書館の本棚
・階層（連続量）…大小や高低など数量的な変化を基準にする
　　例：重要度順の ToDo リスト，ファイルサイズの大きい順

この基準によれば，図４の「鉄道の路線図」は **ケ** を基準にして整理されており，図５のある旅行会社の Web サイトで提供されている「温泉がある宿の満足度評価ランキング」は **コ** と **サ** を基準に整理・分類されていると考えられる。

ケ ～ **サ** の解答群

⓪ 場所	① アルファベット	② 時間
③ カテゴリー	④ 階層（連続量）	

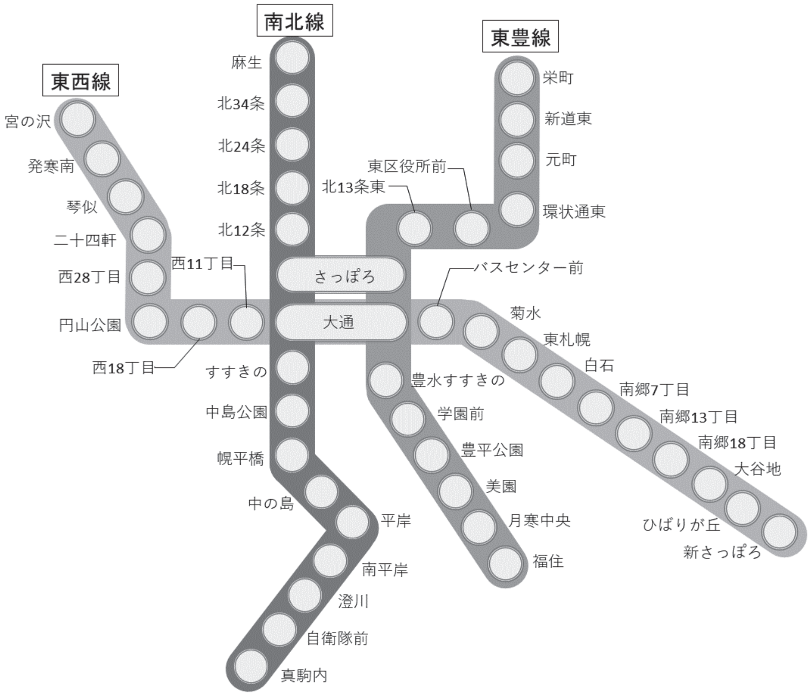
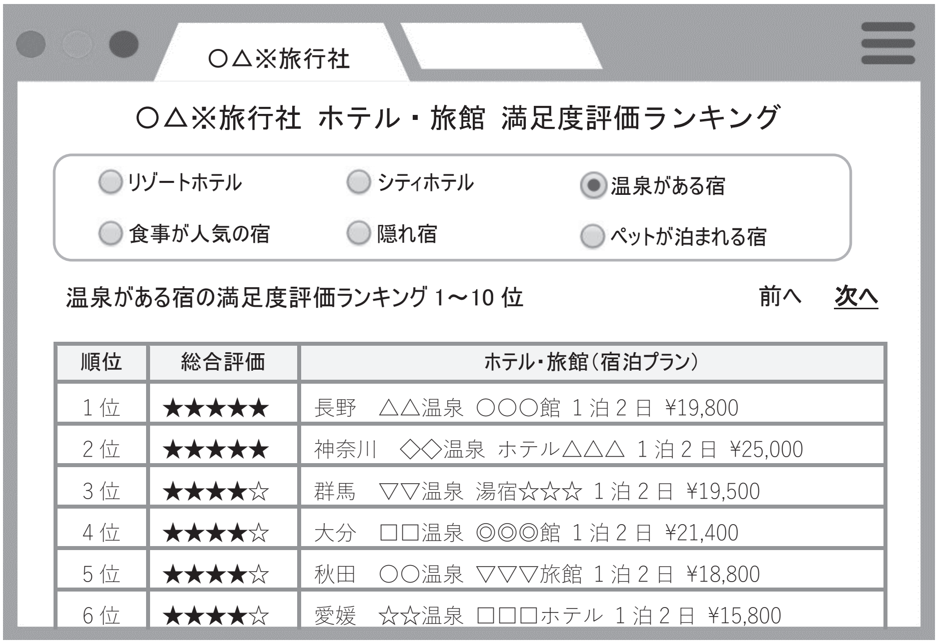


図４　鉄道の路線図



順位	総合評価	ホテル・旅館（宿泊プラン）
1 位	★★★★★	長野　△△温泉　○○○館　1 泊 2 日　¥19,800
2 位	★★★★★	神奈川　◇◇温泉　ホテル△△△　1 泊 2 日　¥25,000
3 位	★★★★☆	群馬　▽▽温泉　湯宿☆☆☆　1 泊 2 日　¥19,500
4 位	★★★★☆	大分　□□温泉　◎◎◎館　1 泊 2 日　¥21,400
5 位	★★★★☆	秋田　○○温泉　▽▽▽旅館　1 泊 2 日　¥18,800
6 位	★★★★☆	愛媛　☆☆温泉　□□□ホテル　1 泊 2 日　¥15,800

図５　温泉がある宿の満足度評価ランキング

第１講　2025年度 試作問題 第１問　解答・解説

問題番号（配点）	設　問	解答記号	正　解	配　点
第１問（20）	1	**ア－イ**	1－4	各１
		ウ	3	2
	2	**エ**	1	3
		オ	1	3
	3	**カ**	0	2
		キ	2	2
		ク	1	2
	4	**ケ**	0	1
		コ－サ	3－4	3*1

（注）
1 ＊1は，両方正解の場合に３点を与える。ただし，いずれか一方のみ正解の場合は１点を与える。
3 －（ハイフン）でつながれた正解は，順序を問わない。

＜MEMO＞

第２講　2025 年度 試作問題 第２問

第２問　次の問い（A・B）に答えよ。（配点　30）

A　次の太郎さんと先生の会話文を読み，問い（**問１〜４**）に答えよ。

太郎：二次元コードって様々なところで使われていて，便利ですね。

先生：二次元コードといってもいろいろ種類があるけれど，日ごろよく目にするものは日本の企業が考えたんだよ。

図１　二次元コードの例

太郎：すごい発明ですね。企業だから特許を取ったのでしょうか。

先生：もちろん。［　ア　］世の中で広く使われるようになったんだよ。

太郎：どのくらいの情報を入れられるのでしょうか。

先生：大きさにもよるけど，図１ぐらいの大きさであれば，数字なら 187 文字，英小文字なら 78 文字，記号や漢字なら 48 文字を入れられるよ。二次元コードの形状にはどんな特徴があるかな？

太郎：黒白の小さな正方形で構成されていて，３か所の隅に二重の少し大きな正方形がありますね。

先生：黒白の小さな正方形はセルと言って，１と０に符号化されるんだよ。図１の二次元コードは縦×横が 33 × 33 のセルで構成されているけど，文字種や文字数などによってセルの縦と横の数が変わり，それにつれて二次元コードの大きさも変わるね。A ３か所の隅にある二重の少し大きな正方形は，読み取り機にこの二次元コードがあることを教えている位置検出の目印なんだ。

太郎：この二次元コードって一部を隠しても正しく読み取れるんですよね。

先生：B 誤り訂正機能だね。工場などでの製品管理でも使えるように，汚れや破損などで一部が読み取れなくても復元できるんだよ。読み取れない面積の割合によって復元できるレベルは４段階あるんだ。

太郎：すごい技術ですね。

先生：そうだね。自分でも二次元コードを作成できるから，いろいろ試してみたらどうかな。

問１　空欄 **ア** に当てはまる文として最も適当なものを，次の⓪～③のうちから一つ選べ。

⓪ そこで，使用料を高くすることでこの二次元コードの価値が上がったから
① しかし，その後特許権を放棄して誰でも特許が取れるようにしたから
② そして，特許権を行使して管理を厳密にしたから
③ でも，特許権を保有していても権利を行使しないとしていたから

問２　下線部Ａの目印は，図２のように，例えば(a)～(c)のどの角度で読み取っても，黒白黒白黒の比が１：１：３：１：１となることで，二次元コードの目印として認識できるようになっている。これは，図３のように円形の目印でも同じと考えられるが，正方形の方が都合がよい。その理由として最も適当なものを，後の⓪～③のうちから一つ選べ。 **イ**

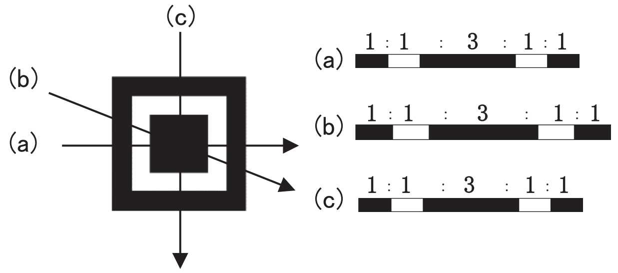


図２　位置検出の目印とその黒白の比

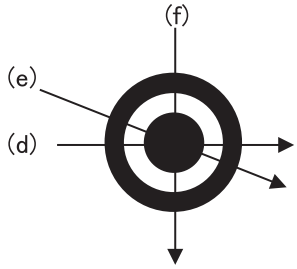


図３　円形の目印

⓪ 円形では，(d)～(f)の角度によって黒白の比が異なってしまい，正しく読み取れなくなる可能性があるから。
① 円形だと上下左右がないので，二次元コードの向きが分からなくなるから。
② プリンタやディスプレイの解像度によっては，正方形の目印に比べて正しく読み取れる小さな円形の目印を作ることが難しくなるから。
③ 円形では目印が斜めに傾いていても，それを認識することができないため正しく読み取ることができないから。

問３　太郎さんは，先生から二次元コードを作成することができる図４のようなWebアプリケーションを教えてもらった。この二次元コード画像作成ツールは，二次元コード化する文字列とセルのサイズ（大きさ），誤り訂正のレベル（復元能力），画像ファイル形式を指定すると二次元コードの画像が作成できるものであった。

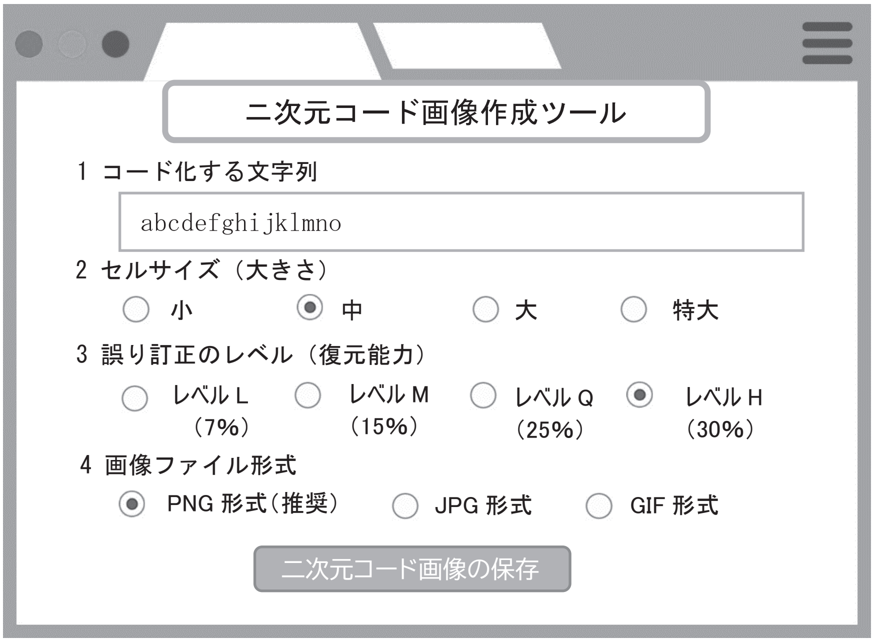


図４　二次元コード画像作成ツールの画面

下線部**B**について，興味を持った太郎さんは，この作成ツールを使い，二次元コード化する文字列の長さと誤り訂正のレベルによってどのようにセルの縦と横の数が変化するか調べることにした。そこで，試しに英小文字（a～z）で構成する文字列の文字数をいろいろ変えて二次元コードを作成したところ，表１のようになった。表中のn×nはそれぞれセルの縦と横の数を表している。

なお，この作成ツールではセルの縦と横の数は自動的に最適な数に調整される。また，復元能力の値（%）が大きいほど誤りを訂正する能力が高いことを表し，例えば，復元能力30%は，二次元コードの面積の最大30%が読み取れなくてもデータを復元できることを意味する。

表１ 英小文字のみで構成された文字列の文字数と
復元能力を変えて作成した二次元コード

	15 文字	20 文字	30 文字	40 文字
復元能力７%	21 × 21	25 × 25	25 × 25	29 × 29
復元能力30%	29 × 29	29 × 29	33 × 33	37 × 37

この表１の結果から考えられることとして適当なものを，次の⓪～⑤のうちから二つ選べ。ただし，解答の順序は問わない。 ウ ・ エ

⓪ 同じ復元能力であれば，文字数に比例してセルの数が多くなり，同じセルの大きさであれば二次元コードも大きくなる。

① 復元能力ごとに，文字数の一定の範囲でセルの縦と横の数が決まり，文字数が多くなるほど段階的にセルの縦と横の数は多くなる。

② 文字数とセルの数には関係が見られない。

③ ある文字列を復元能力 30%で作成した二次元コードは，同じ文字列を復元能力 7%で作成したものに比べ約 4 倍のセルの数がある。

④ 復元能力 30%にするためには，復元能力 7%と比べより多くの情報が必要となる。

⑤ 同じ文字数であれば復元能力を変えてもセルの数は変わらない。

問４　次に，太郎さんは，図４の Web アプリケーションを使って試しに表２のⅠ～Ⅲの三つの文字列について二次元コードを作成してみた。復元能力は７％と30％の両方を作成し，セルサイズもいろいろ変えてみたところ，表３に示す二次元コードが作成された。その結果，復元能力７％と30％のそれぞれにおいて作成された二次元コードのセルの数は，Ⅰ～Ⅲの文字列で異なっていた。また，Ⅰ～Ⅲの文字列はアルファベットや記号，漢字などが含まれているので，表１の英小文字のみで構成された文字列の文字数とセルの縦と横の数の関係には必ずしもなっていないことが分かった。表３の空欄 **オ** ～ **ク** に当てはまる適当な二次元コードを，後の解答群のうちから一つずつ選べ。

表２　二次元コードを作成した文字列

Ⅰ	https://www.example.ne.jp/
Ⅱ	ＤＮＣ高等学校 https://www.example.ne.jp/
Ⅲ	ＤＮＣ高等学校 東京都目黒区駒場 *-**-** https://www.example.ne.jp/

表３　Ⅰ～Ⅲの文字列から作成された二次元コード

Ⅰの二次元コード 復元能力 7% **オ**	Ⅱの二次元コード 復元能力 7% 29 × 29	Ⅲの二次元コード 復元能力 7% **カ**
Ⅰの二次元コード 復元能力 30% 33 × 33	Ⅱの二次元コード 復元能力 30% **キ**	Ⅲの二次元コード 復元能力 30% **ク**

オ ～ **ク** の解答群

⓪ 33 × 33

① 49 × 49

② 25 × 25

③ 37 × 37

B　次の文章を読み，後の問い（**問１～３**）に答えよ。

Ｍさんのクラスでは，文化祭の期間中２日間の日程でクレープを販売することにした。１日目は，慣れないこともあり，客を待たせることが多かった。そこで，１日目が終わったところで，調理の手順を見直すなど改善した場合に，どのように待ち状況が変化するかシミュレーションすることにした。なお，このお店では同時に一人の客しか対応できないとし,客が注文できるクレープは一枚のみと考える。また,注文は前の客に商品を渡してから次の注文を聞くとして考える。

問１　次の文章および表中の空欄［ケ］～［シ］に当てはまる数字をマークせよ。

まず，Ｍさんは，１日目の記録を分析したところ，注文から商品を渡すまでの**一人の客への対応時間に約４分を要している**ことが分かった。

次に，クラスの記録係が１日目の来客時刻を記録していたので，最初の50人の客の到着間隔を調べたところ，表１の人数のようになった。この人数から相対度数を求め，その累積相対度数を確率とみなして考えてみた。また，到着間隔は一定の範囲をもとに集計しているため，各範囲に対して階級値で考えることにした。

表１　到着間隔と人数

到着間隔（秒）	人数	階級値	相対度数	累積相対度数
0 以上～ 30 未満	6	0 分	0.12	0.12
30 以上～ 90 未満	7	1 分	0.14	0.26
90 以上～150 未満	8	2 分	0.16	0.42
150 以上～210 未満	11	3 分	0.22	0.64
210 以上～270 未満	9	4 分	0.18	0.82
270 以上～330 未満	4	5 分	0.08	0.90
330 以上～390 未満	2	6 分	0.04	0.94
390 以上～450 未満	0	7 分	0.00	0.94
450 以上～510 未満	1	8 分	0.02	0.96
510 以上～570 未満	2	9 分	0.04	1.00
570 以上	0	−	−	−

そして，表計算ソフトウェアで生成させた乱数（0 以上 1 未満の数値が同じ確率で出現する一様乱数）を用いて試しに最初の 10 人の到着間隔を，この表１をもとに導き出したところ，次の表２のようになった。ここでの到着間隔は表１の階級値をもとにしている。なお，１人目は到着間隔０分とした。

表２　乱数から導き出した到着間隔

	生成させた乱数	到着間隔
1 人目	−	0 分
2 人目	0.31	2 分
3 人目	0.66	4 分
4 人目	0.41	2 分
5 人目	0.11	0 分
6 人目	0.63	3 分
7 人目	0.43	3 分
8 人目	0.28	2 分
9 人目	0.55	3 分
10 人目	0.95	ケ 分

表２の結果から 10 人の客の待ち状況が分かるように，次の図１のように表してみることにした（図１は６人目まで記入）。ここで，待ち時間とは，並び始めてから直前の人の対応時間が終わるまでの時間であり，対応時間中の客は待っている人数に入れないとする。このとき，最も待ち人数が多いときは コ 人であり（これを最大待ち人数という），客の中で最も待ち時間が長いのは サ シ 分であった。

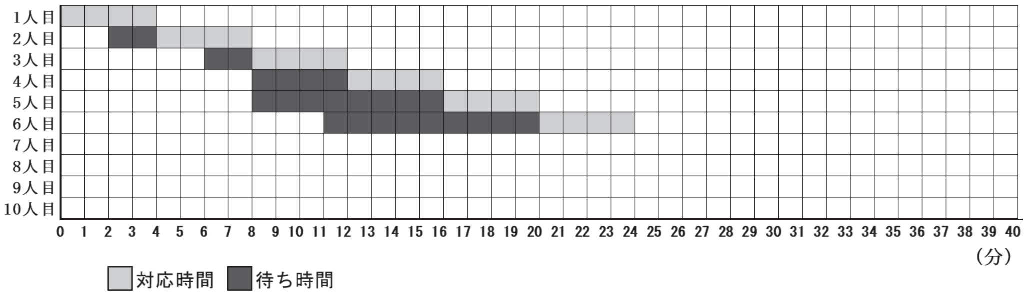


図１　シミュレーション結果（作成途中）

問２　図１の結果は，客が10人のときであったので，Mさんは，もっと多くの客が来た場合の待ち状況がどのようになるか知りたいと考えた。そこでMさんは，客が10人，20人，30人，40人来客した場合のシミュレーションをそれぞれ100回ずつ行ってみた。次の図２は，それぞれ100回のシミュレーションでの最大待ち人数の頻度を表したものである。

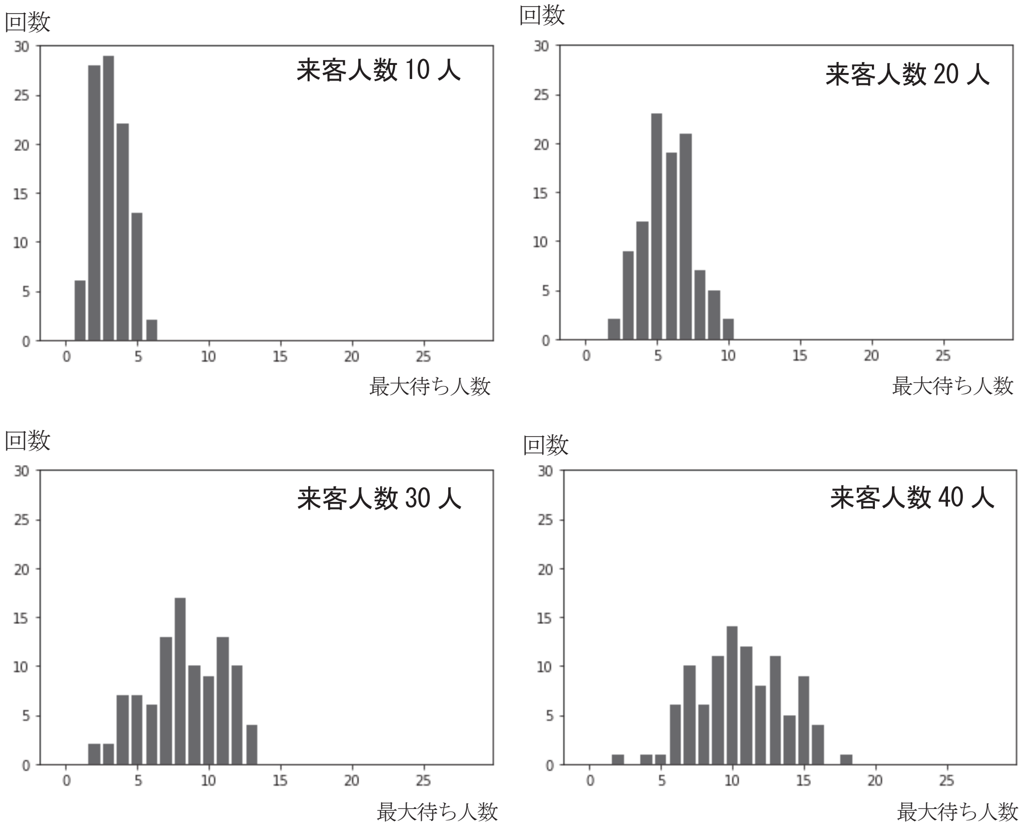


図２　シミュレーション結果

この例の場合において，シミュレーション結果から**読み取れないこと**を次の⓪～③のうちから一つ選べ。［ ス ］

⓪　来客人数が多くなるほど，最大待ち人数が多くなる傾向がある。

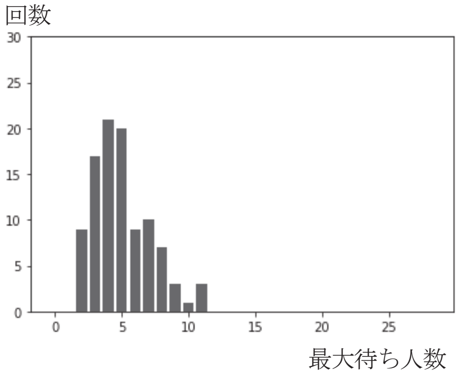
①　最大待ち人数の分布は，来客人数の半数以下に収まっている。

②　最大待ち人数は，来客人数の1/4前後の人数の頻度が高くなっている。

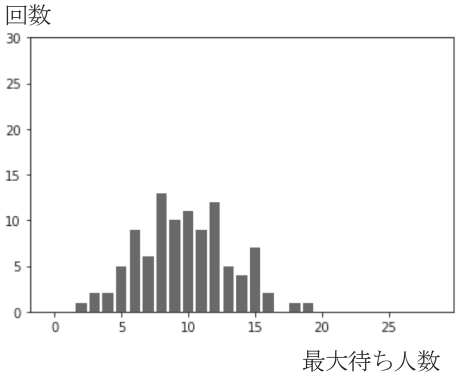
③　来客人数が多くなるほど，最大待ち人数の散らばりが大きくなっている。

問３　１日目の午前中の来客人数は 39 人で，記録によれば一番長く列ができたときで 10 人の待ちがあったことから，Ｍさんは，図２の「来客人数 40 人」の結果が１日目の午前中の状況をおおよそ再現していると考えた。そこで，調理の手順を見直すことで一人の客への対応時間を４分から３分に短縮できたら，図２の「来客人数 40 人」の結果がどのように変化するか同じ乱数列を用いて試してみた。その結果を表すグラフとして最も適当なものを，次の⓪～③のうちから一つ選べ。［　セ　］

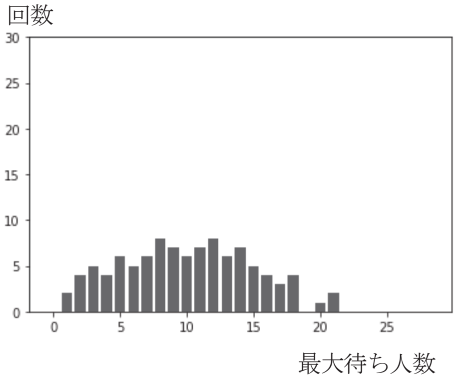
⓪



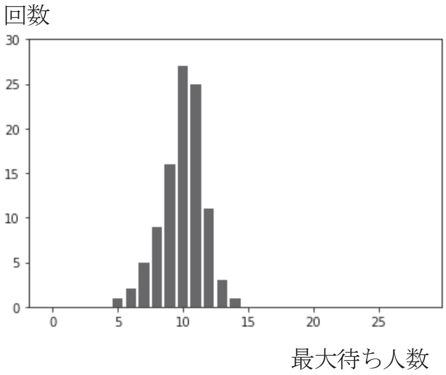
①



②



③



第２講　2025年度 試作問題 第２問　解答・解説

問題番号(配点)	設問		解答記号	正解	配点
第２問(30)	A	1	ア	3	3
		2	イ	2	3
		3	ウ-エ	1-4	各２
		4	オ	2	5^{*2}
			カ	0	
			キ	3	
			ク	1	
	B	1	ケ	8	3
			コ	4	3
			サ	1	3^{*2}
			シ	3	
		2	ス	1	3
		3	セ	0	3

（注）
２ ＊２は，全部正解の場合のみ点を与える。
３ -（ハイフン）でつながれた正解は，順序を問わない。

＜MEMO＞

第３講　2025 年度 試作問題 第３問

第３問　次の問い（**問１～３**）に答えよ。（配点　25）

問１　次の生徒（Ｓ）と先生（Ｔ）の会話文を読み，空欄 ア に当てはまる数字をマークせよ。また，空欄 イ ～ エ に入れるのに最も適当なものを，後の解答群のうちから一つずつ選べ。ただし，空欄 ウ ・ エ は解答の順序は問わない。

Ｓ：この前，お客さんが 460 円の商品を買うのに，510 円を払って，釣り銭を 50 円受け取っていたのを見て，授業で勉強したプログラミングで，そんな「上手な払い方」を計算するプログラムを作ってみたいと思いました。

Ｔ：いいですね。まず，「上手な払い方」とは何かを考える必要がありますね。

Ｓ：普通は手持ちの硬貨の枚数を少なくするような払い方でしょうか。

Ｔ：そうですね。ただ，ここでは，客が支払う枚数と釣り銭を受け取る枚数の合計を最小にする払い方を考えてみませんか？ 客も店も十分な枚数の硬貨を持っていると仮定しましょう。また，計算を簡単にするために，100 円以下の買い物とし，使う硬貨は１円玉，５円玉，10 円玉，50 円玉，100 円玉のみで 500 円玉は使わない場合を考えてみましょう。例えば，46 円をちょうど支払う場合，支払う枚数はどうなりますか？

Ｓ：46 円を支払うには，10 円玉４枚，５円玉１枚，１円玉１枚という６枚で払い方が最小の枚数になります。

Ｔ：そうですね。一方，同じ 46 円を支払うのに，51 円を支払って釣り銭５円を受け取る払い方では，支払いに２枚，釣り銭に１枚で，合計３枚の硬貨のやり取りになります。こうすると交換する硬貨の枚数の合計が最小になりますね。

Ｓ：これが上手な払い方ですね。

Ｔ：そうです。このように，客と店が交換する硬貨の合計が最小となる枚数，すなわち「最小交換硬貨枚数」の計算を考えましょう。

Ｓ：どうやって考えればいいかなぁ。

Ｔ：ここでは，次の関数のプログラムを作り，それを使う方法を考えてみましょう。目標の金額を釣り銭無くちょうど支払うために必要な最小の硬貨枚数を求める関数です。

【関数の説明と例】

> **枚数**（金額）… 引数として「金額」が与えられ，ちょうどその金額となる硬貨の組合せの中で，枚数が最小となる硬貨枚数が戻り値となる関数。
>
> 例：8円は「5円玉が1枚と1円玉が3枚」の組合せで最小の硬貨枚数になるので，**枚数**（8）の値は4となる。

Ｔ：これは，例えば，**枚数**（46）＝［ア］と計算してくれるような関数です。これを使って最小交換硬貨枚数の計算を考えてみましょう。例えば，46円支払うのに，51円払って5円の釣り銭を受け取る払い方をした場合，客と店の間で交換される硬貨枚数の合計は，この関数を使うと，どのように計算できますか？

Ｓ：［イ］で求められますね。

Ｔ：一般に，商品の価格 x 円に対して釣り銭 y 円を 0，1，2，…と変化させて，それぞれの場合に必要な硬貨の枚数の合計を

枚数（［ウ］）＋**枚数**（［エ］）

と計算し，一番小さな値を最小交換硬貨枚数とすればよいのです。

Ｓ：なるほど。それで，釣り銭 y はいくらまで調べればよいでしょうか？

Ｔ：面白い数学パズルですね。まあ，詳しくは今度考えるとして，今回は100円以下の商品なので y は99まで調べれば十分でしょう。

［イ］の解答群

⓪ **枚数**(51)＋**枚数**(5)　① **枚数**(46)＋**枚数**(5)

② **枚数**(51)－**枚数**(5)　③ **枚数**(46)－**枚数**(5)

［ウ］・［エ］の解答群

⓪ x　① y　② $x+y$　③ $x-y$

問２　次の文章の空欄 オ ～ コ に入れるのに最も適当なものを，後の解答群のうちから一つずつ選べ。

Ｓ：まずは，関数「**枚数**（金額)」のプログラムを作るために，与えられた金額ちょうどになる最小の硬貨枚数を計算するプログラムを考えてみます。もう少しヒントが欲しいなぁ。

Ｔ：金額に対して，高額の硬貨から使うように考えて枚数と残金を計算していくとよいでしょう。また，金額に対して，ある額の硬貨が何枚まで使えて，残金がいくらになるかを計算するには，整数値の商を求める演算『÷』とその余りを求める演算『%』が使えるでしょう。例えば，46円に対して10円玉が何枚まで使えるかは オ で，その際にいくら残るかは カ で求めることができますね。

Ｓ：なるほど！あとは自分でできそうです。

Ｓさんは，先生（Ｔ）との会話からヒントを得て，変数 kingaku に与えられた目標の金額（100円以下）に対し，その金額ちょうどになる最小の硬貨枚数を計算するプログラムを考えてみた（図１）。ここでは例として目標の金額を46円としている。

配列 Kouka に硬貨の額を低い順に設定している。なお，配列の添字は 0 から始まるものとする。最低額の硬貨が１円玉なので Kouka[0] の値は 1 となる。

先生（Ｔ）のヒントに従い，高額の硬貨から何枚まで使えるかを計算する方針で，(4)～(6) 行目のような繰返し文にした。この繰返しで，変数 maisu に支払いに使う硬貨の枚数の合計が計算され，変数 nokori に残りいくら支払えばよいか，という残金が計算される。

実行してみると ア が表示されたので，正しく計算できていることが分かる。いろいろな例で試してみたが，すべて正しく計算できていることを確認できた。

```
(1) Kouka = [1,5,10,50,100]
(2) kingaku = 46
(3) maisu = 0, nokori = kingaku
(4) i を [ キ ] ながら繰り返す：
(5) │ maisu = [ ク ] + [ ケ ]
(6) └ nokori = [ コ ]
(7) 表示する(maisu)
```

図１　目標の金額ちょうどになる最小の硬貨枚数を計算するプログラム

[オ]・[カ] の解答群

⓪ 46 ÷ 10 + 1　　① 46 % 10 − 1

② 46 ÷ 10　　③ 46 % 10

[キ] の解答群

⓪ 5から1まで1ずつ減らし　　① 4から0まで1ずつ減らし

② 0から4まで1ずつ増やし　　③ 1から5まで1ずつ増やし

[ク] の解答群

⓪ 1　　① maisu　　② i　　③ nokori

[ケ]・[コ] の解答群

⓪ nokori ÷ Kouka[i]　　① nokori % Kouka[i]

② maisu ÷ Kouka[i]　　③ maisu % Kouka[i]

問３　次の文章を参考に，図２のプログラムの空欄 サ ～ タ に入れるのに最も適当なものを，後の解答群のうちから一つずつ選べ。ただし，空欄 ス ・ セ は解答の順序は問わない。

Ｔ：プログラム（図１）ができたようですね。それを使えば，関数「**枚数**（金額)」のプログラムができます。関数の引数として与えられる金額の値をプログラム（図１）の変数 kingaku に設定し，(7) 行目の代わりに変数 maisu の値を関数の戻り値とすれば，関数「**枚数**（金額)」のプログラムとなります。では，その関数を使って最小交換硬貨枚数を計算するプログラムを作ってみましょう。ここでも，100 円以下の買い物として考えてみます。

【関数の説明】（再掲）

枚数（金額）… 引数として「金額」が与えられ，ちょうどその金額となる硬貨の組合せの中で，枚数が最小となる硬貨枚数が戻り値となる関数。

Ｓさんは，図２のようなプログラムを作成した。変数 kakaku に与えられる商品の価格に対して，釣り銭を表す変数 tsuri を用意し，妥当な tsuri のすべての値に対して交換する硬貨の枚数を調べ，その最小値を求めるプログラムである。なお，ここでは例として商品の価格を 46 円としている。

このプログラムでは，先生（Ｔ）のアドバイスに従い，釣り銭無しの場合も含め，99 円までのすべての釣り銭に対し，その釣り銭になるように支払う場合に交換される硬貨の枚数を求め，その最小値を最小交換硬貨枚数として計算している。

最小値の計算では，これまでの払い方での最小枚数を変数 min_maisu に記憶しておき，それより少ない枚数の払い方が出るたびに更新している。min_maisu の初期値には，十分に大きな値として 100 を用いている。100 円以下の買い物では，使う硬貨の枚数は 100 枚を超えないからである。

```
(1) kakaku = 46
(2) min_maisu = 100
(3) [ サ ] を [ シ ] から 99 まで 1 ずつ増やしながら繰り返す：
(4) | shiharai = kakaku + tsuri
(5) | maisu = [ ス ] + [ セ ]
(6) | もし [ ソ ] < min_maisu ならば：
(7) └└ [ タ ] = [ ソ ]
(8) 表示する（min_maisu）
```

図２　最小交換硬貨枚数を求めるプログラム

このプログラムを実行してみたところ 3 が表示された。46 円を支払うときの最小交換硬貨枚数は，支払いで 50 円玉が 1 枚，1 円玉が 1 枚，釣り銭で 5 円玉が 1 枚の計 3 枚なので，正しく計算できていることが分かる。同様に，kakaku の値をいろいろと変えて実行してみたところ，すべて正しく計算できていることを確認できた。

[サ]，[ソ]・[タ] の解答群

⓪ maisu　① min_maisu　② shiharai　③ tsuri

[シ] の解答群

⓪ 0　① 1　② 99　③ 100

[ス]・[セ] の解答群

⓪ 枚数(shiharai)　① 枚数(kakaku)　② 枚数(tsuri)

③ shiharai　④ kakaku　⑤ tsuri

第３講　2025年度 試作問題 第３問　解答・解説

問題番号（配点）	設問	解答記号	正解	配点
第３問（25）	1	ア	6	1
		イ	0	1
		ウ－エ	2－1	3*2
	2	オ	2	1
		カ	3	1
		キ	1	1
		ク	1	2
		ケ	0	2
		コ	1	2
	3	サ	3	2
		シ	0	2
		ス－セ	0－2	3*2
		ソ	0	2
		タ	1	2

（注）
2　＊2は，全部正解の場合のみ点を与える。
3　－（ハイフン）でつながれた正解は，順序を問わない。

＜MEMO＞

第４講　2025 年度 試作問題 第４問

第４問 次の文章を読み，後の問い（**問１～５**）に答えよ。（配点　25）

次の表１は，国が実施した生活時間の実態に関する統計調査をもとに，15 歳以上 19 歳以下の若年層について，都道府県別に平日１日の中で各生活行動に費やした時間（分）の平均値を，スマートフォン・パソコンなどの使用時間をもとにグループに分けてまとめたものの一部である。ここでは，１日のスマートフォン・パソコンなどの使用時間が１時間未満の人を表１－Ａ，３時間以上６時間未満の人を表１－Ｂとしている。

表１－Ａ：スマートフォン・パソコンなどの使用時間が
１時間未満の人の生活行動時間に関する都道府県別平均値

都道府県	睡眠（分）	身の回りの用事（分）	食事（分）	通学（分）	学業（分）	趣味・娯楽（分）
北海道	439	74	79	60	465	8
青森県	411	74	73	98	480	13
茨城県	407	61	80	79	552	11
栃木県	433	76	113	50	445	57

表１－Ｂ：スマートフォン・パソコンなどの使用時間が
３時間以上６時間未満の人の生活行動時間に関する都道府県別平均値

都道府県	睡眠（分）	身の回りの用事（分）	食事（分）	通学（分）	学業（分）	趣味・娯楽（分）
北海道	436	74	88	63	411	64
青森県	461	57	83	55	269	44
茨城県	443	80	81	82	423	63
栃木県	386	120	79	77	504	33

（出典：総務省統計局の平成 28 年社会生活基本調査により作成）

花子さんたちは，表１－Ａをスマートフォン・パソコンなどの使用時間が短いグループ，表１－Ｂをスマートフォン・パソコンなどの使用時間が長いグループと設定し，これらのデータから，スマートフォン・パソコンなどの使用時間と生活行動に費やす時間の関係について分析してみることにした。

ただし，表１－Ａ，表１－Ｂにおいて一か所でも項目のデータに欠損値がある場合は，それらの都道府県を除外したものを全体として考える。なお，以下において，データの範囲については，外れ値も含めて考えるものとする。

問１　花子さんたちは，これらのデータから次のような仮説を考えた。表１－Ａ，表１－Ｂのデータだけからは**分析できない仮説**を，次の⓪～③のうちから一つ選べ。［ア］

⓪　若年層でスマートフォン・パソコンなどの使用時間が長いグループは，使用時間が短いグループよりも食事の時間が短くなる傾向があるのではないか。

①　若年層でスマートフォン・パソコンなどの使用時間が長いグループに注目すると，スマートフォン・パソコンなどを朝よりも夜に長く使っている傾向があるのではないか。

②　若年層でスマートフォン・パソコンなどの使用時間が長いグループに注目すると，学業の時間が長い都道府県は趣味・娯楽の時間が短くなる傾向があるのではないか。

③　若年層でスマートフォン・パソコンなどの使用時間と通学の時間の長さは関係ないのではないか。

問２　花子さんたちは表１－A，表１－Bのデータから睡眠の時間と学業の時間に注目し，それぞれを図１と図２の箱ひげ図（外れ値は○で表記）にまとめた。これらから読み取ることができる最も適当なものを，後の⓪～③のうちから一つ選べ。 **イ**

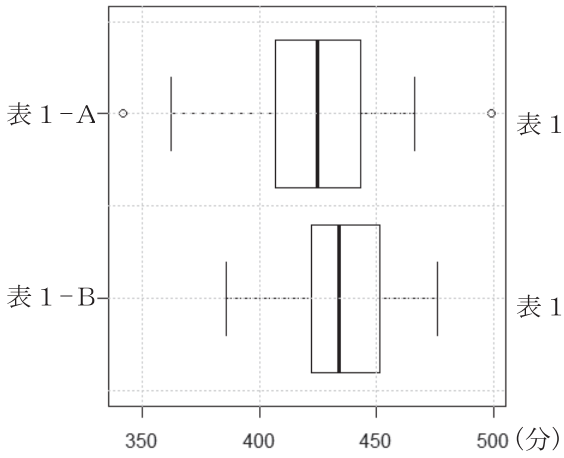


図１　睡眠の時間の分布

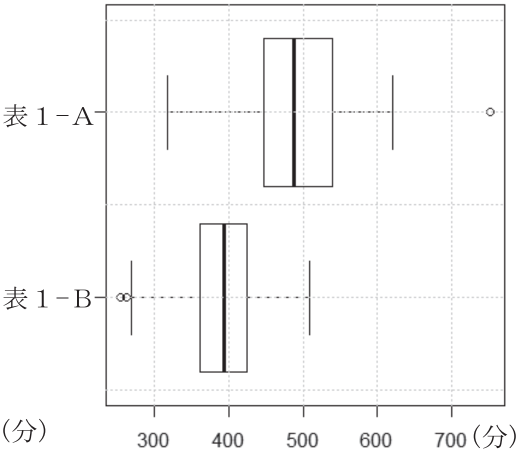


図２　学業の時間の分布

⓪　睡眠の時間が420分以上である都道府県の数をみたとき，表１－Aの方が表１－Bよりも多い。

①　学業の時間が550分以上の都道府県は，表１－Aにおいては全体の半数以上あり，表１－Bにおいては一つもない。

②　学業の時間が450分未満の都道府県は，表１－Bにおいては全体の75％以上であり，表１－Aにおいては50％未満である。

③　都道府県別の睡眠の時間と学業の時間を比較したとき，表１－Aと表１－Bの中央値の差の絶対値が大きいのは睡眠の時間の方である。

＜MEMO＞

問３　花子さんたちは，スマートフォン・パソコンなどの使用時間の長さの違いが，睡眠の時間と学業の時間のどちらに大きく影響しているかについて調べることにした。そのために，都道府県ごとに睡眠の時間と学業の時間のそれぞれにおいて，表１－Ａの値から表１－Ｂの値を引いた差について考え，その結果を次の図３の箱ひげ図（外れ値は○で表記）で表した。図３について述べたこととしてＡ～Ｅの中から正しいものはどれか。当てはまるものの組合せとして最も適当なものを，後の⓪～⑤のうちから一つ選べ。　**ウ**

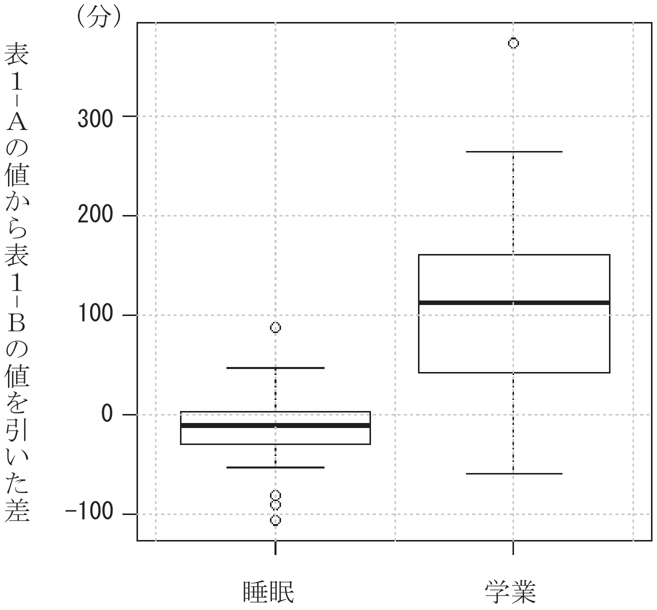


図３　生活行動時間の差

A　学業の時間の差が正の値になっている都道府県の若年層は，スマートフォン・パソコンなどの使用時間が短いグループの方が，学業の時間が長い傾向にある。

B　睡眠の時間の差が正の値になっている都道府県の若年層は，スマートフォン・パソコンなどの使用時間が短いグループの方が，睡眠の時間が短い傾向にある。

C　スマートフォン・パソコンなどの使用時間による生活行動時間の差は，睡眠の時間よりも学業の時間の方に顕著に表れている。

D　スマートフォン・パソコンなどの使用時間による生活行動時間の差は，学業の時間よりも睡眠の時間の方に顕著に表れている。

E　スマートフォン・パソコンなどの使用時間による生活行動時間の差は，学業の時間と睡眠の時間の両方に同程度に表れている。

⓪　AとC	①　AとD	②　AとE
③　BとC	④　BとD	⑤　BとE

問４　花子さんたちは，表１－Ａについて，睡眠の時間と学業の時間の関連を調べることとした。次の図４は，表１－Ａについて学業の時間と睡眠の時間を散布図で表したものである。ただし，２個の点が重なって区別できない場合は □ で示している。

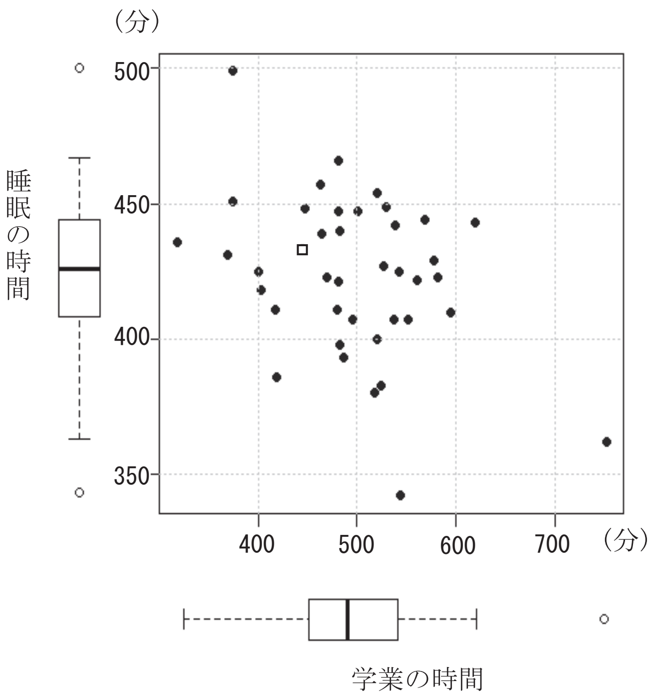


図４　表１－Ａの学業の時間と睡眠の時間の散布図

都道府県単位でみたとき，学業の時間と睡眠の時間の間には，全体的には弱い負の相関があることが分かった。この場合の負の相関の解釈として最も適当なものを，次の⓪～③のうちから一つ選べ。なお，ここでは，データの範囲を散らばりの度合いとして考えることとする。 エ

⓪　睡眠の時間の方が，学業の時間より散らばりの度合いが大きいと考えられる。

①　睡眠の時間の方が，学業の時間より散らばりの度合いが小さいと考えられる。

②　学業の時間が長い都道府県ほど睡眠の時間が短くなる傾向がみられる。

③　学業の時間が長い都道府県ほど睡眠の時間が長くなる傾向がみられる。

問５　次の文章を読み，空欄 **オ** に当てはまる数字をマークせよ。また，空欄 **カ** に入れるのに最も適当なものを，図６中の⓪～③のうちから一つ選べ。空欄 **キ** に入れるのに最も適当なものを，後の解答群のうちから一つ選べ。

花子さんたちは都道府県別にみたときの睡眠の時間を学業の時間で説明する回帰直線を求め，図４の散布図にかき加えた（図５）。すると回帰直線から大きく離れている県が多いことが分かったため，自分たちの住むＰ県がどの程度外れているのかを調べようと考え，実際の睡眠の時間から回帰直線により推定される睡眠の時間を引いた差（残差）の程度を考えることとした。そのために，残差を比較しやすいように，回帰直線の式をもとに学業の時間から推定される睡眠の時間（推定値）を横軸に，残差を平均値０，標準偏差１に変換した値（変換値）を縦軸にしてグラフ図６を作成した。参考にＱ県がそれぞれの図でどこに配置されているかを示している。また，図５の □ で示した点については，問題の都合上黒丸で示している。

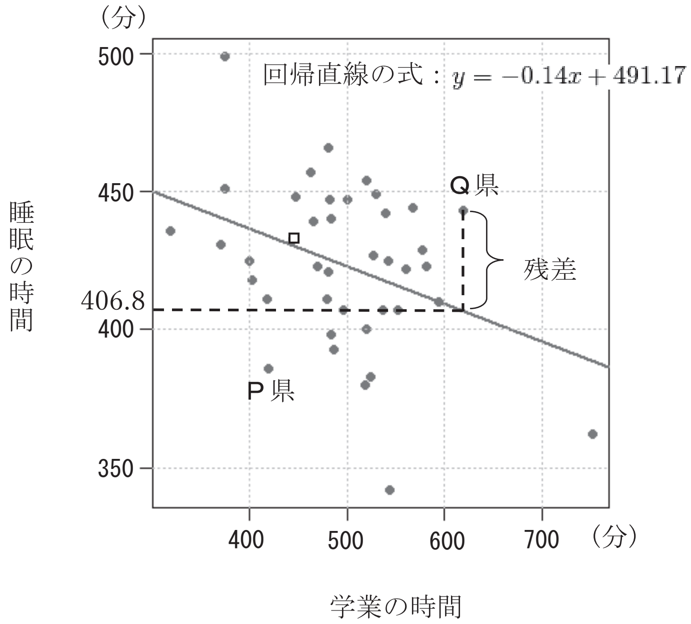


図５　回帰直線をかき加えた散布図

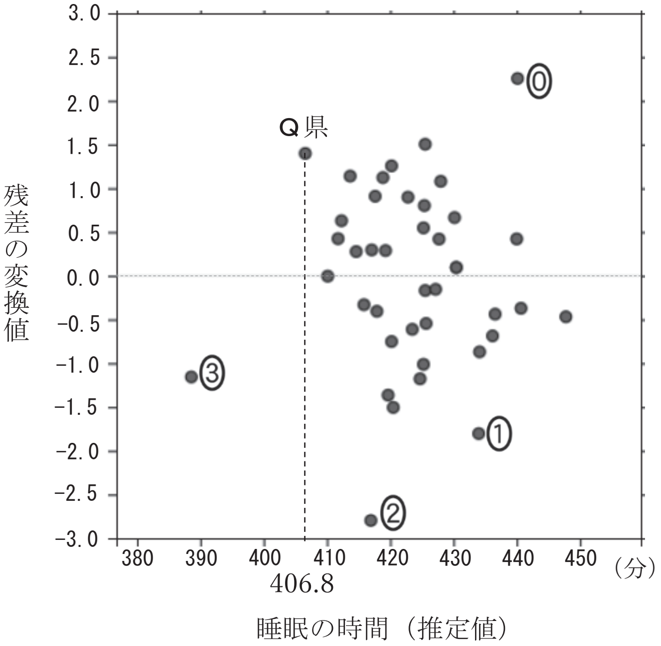


図６　睡眠の時間（推定値）と残差の変換値との関係

図５と図６から読み取ることができることとして，平均値から標準偏差の２倍以上離れた値を外れ値とする基準で考えれば，外れ値となる都道府県の数は［オ］個である。図５中のＰ県については，図６中の⓪〜③のうち［カ］に対応しており，花子さんたちはこの基準に従いＰ県は［キ］と判断した。花子さんたちは学業の時間以外の他の要因の影響についても考え，さらに都道府県の特徴について分析することとした。

［キ］の解答群

⓪　外れ値となっている　　　①　外れ値となっていない

②　外れ値かそうでないかどちらともいえない

第４講　2025年度 試作問題 第４問　解答・解説

問題番号（配点）	設　問	解答記号	正　解	配　点
第４問（25）	1	ア	1	4
	2	イ	2	5
	3	ウ	0	5
	4	エ	2	5
	5	オ	2	3
		カ	1	3＊2
		キ	1	

（注）
2 ＊2は，全部正解の場合のみ点を与える。

＜MEMO＞

第５講　2025 年度 試作問題 第４問（参考問題）

第４問（参考）　次の文章を読み，後の問い（問１～５）に答えよ。（配点　25）

K市の高校生の花子さんは，「情報Ⅰ」の授業のデータ分析の課題「季節に関係のある商品のデータを探して，季節とその売り上げの関係性について調べなさい」について，暑い夏に売り上げの伸びそうなエアコンとアイスクリームの月別売上データを収集し分析しようと考えた。

次のデータは，2016 年 1 月から 2020 年 12 月までの全国のエアコンの売上台数（単位は千台）とK市のアイスクリームの売上個数（単位は個）を表している。

表１　エアコンとアイスクリームの売上データ

年月	エアコン（千台）	アイス（個）
2016 年　1 月	434	464
2016 年　2 月	504	397
2016 年　3 月	769	493
2016 年　4 月	420	617
2016 年　5 月	759	890
2016 年　6 月	1470	883
2016 年　7 月	1542	1292
2016 年　8 月	651	1387
2016 年　9 月	469	843
2016 年 10 月	336	621
2016 年 11 月	427	459
2016 年 12 月	571	562
2017 年　1 月	520	489
～	～	～
2020 年 12 月	635	599

（出典：一般社団法人日本冷凍空調工業会，
一般社団法人日本アイスクリーム協会の資料より作成）

花子さんは，これら二つの売上数の関係を調べるためにこのデータを，次の図１のようなグラフで表した。このグラフでは，横軸は期間を月ごとに表し，縦軸はエ

アコンの売上台数(単位は千台)とアイスクリームの売上個数(単位は個)を同じ場所に表している。破線はエアコン，実線はアイスクリームの売上数を表している。

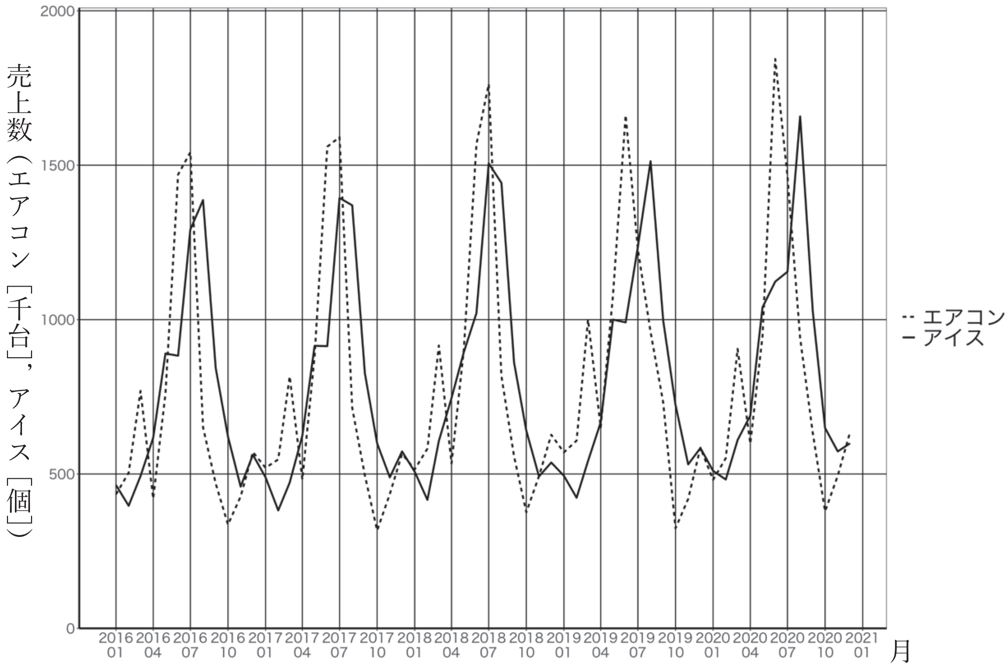


図１　エアコンとアイスクリームの売上数のグラフ

問１　図１のグラフを見て読み取れることを，次の⓪～③のうちから一つ選べ。

ア

⓪　アイスクリームの売上個数は毎月増加している。

①　エアコンの売上台数は年々減少している。

②　年ごとの最もよく売れる時期についてはエアコンの方がアイスクリームよりもやや早い傾向がある。

③　2016年10月は，エアコンの売上台数よりもアイスクリームの売上個数の方が多い。

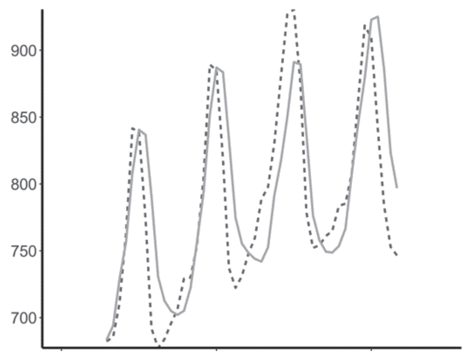
問２　エアコンやアイスクリームの売り上げが年々増加しているのかどうかを調べたいと考えた花子さんは，月ごとの変動が大きいので，数か月のまとまりの増減を調べるためにその月の前後数か月分の平均値（これを移動平均という）を考えてみることにした。

表２　エアコンの移動平均を計算するシート

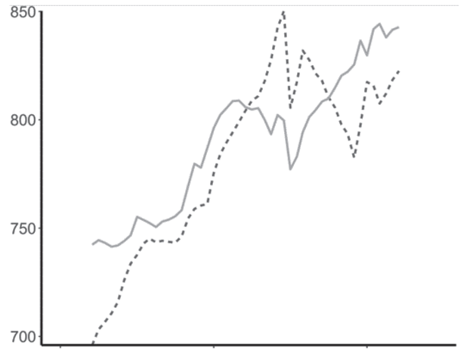
年月	エアコン（千台）	6か月移動平均
2016年　1月	434	
2016年　2月	504	
2016年　3月	769	
2016年　4月	420	726.0
2016年　5月	759	910.7
2016年　6月	1470	935.2
2016年　7月	1542	885.2
2016年　8月	651	871.2
2016年　9月	469	815.8
2016年10月	336	666.0
2016年11月	427	495.7
2016年12月	571	478.3
2017年　1月	520	536.2

例えば，表２は６か月ごとのまとまりの平均を計算している例である。「６か月移動平均」の列について，2016 年１月から６月までの６か月の平均値である 726.0 を 2016 年４月の行に記載している。このようにエアコンとアイスクリームの売上数について６か月，９か月，12 か月，15 か月の移動平均を求め，それらの一部をグラフに描いたものが次の⓪～③である。これらのグラフはそれぞれ順不同である。この中から，12 か月移動平均の増減を表していると考えられるグラフを，次の⓪～③のうちから一つ選べ。 **イ**

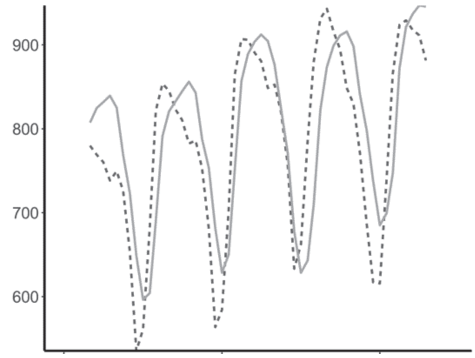
⓪


900
850
800
750
700

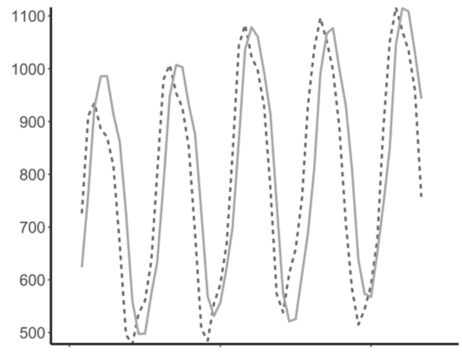
①


850
800
750
700

②


900
800
700
600

③


1100
1000
900
800
700
600
500

問３　次の文章を読み，空欄［ ウ ］に入れるのに最も適当なものを，後の解答群の⓪～③のうちから一つ選べ。

次に花子さんは，より詳細な増減について調べることにした。図１では，エアコンやアイスクリームの売上数は，ある一定期間ごとの繰返しでほぼ変化している傾向があるのではないかという仮説を立て，これが正しいかどうかを確かめるために，まずエアコンの売上台数のデータと，そのデータをｎか月だけずらしたデータとの相関係数を求めてみることにした。ずらしたために一方のデータが欠けている箇所については除外して考えた。そのデータについて統計ソフトウェアを用いてグラフにしたものが次の図２である。

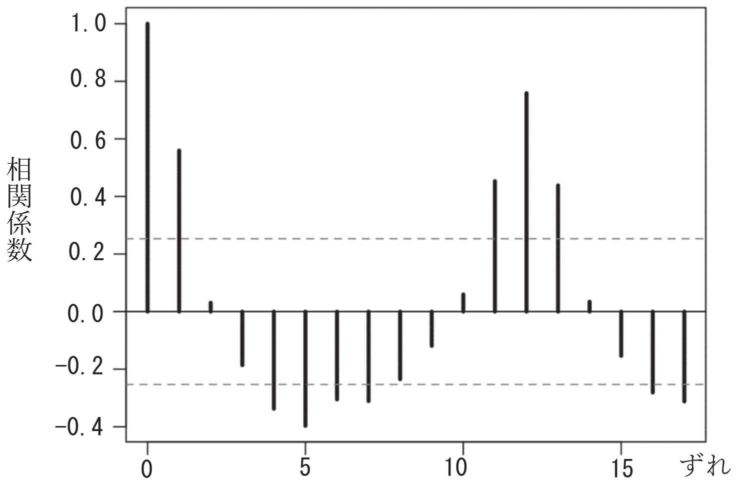


図２　エアコンの売上データをずらした月数とその相関係数

横軸は「ずれ」の月数 (n) であり，縦軸は相関係数を表している。例えば，横軸の０のときの値は，エアコンの同じデータ同士の相関係数であるので，明らかに１を示していることが分かる。

図２から，エアコンの売上台数の増減は，おおよそ［ウ］か月ごとにほぼ同じように変化していると考えることができる。

同様のグラフを作成すると，アイスクリームの売上個数もエアコンと同じ月数ごとで変動していることが分かった。

［ウ］の解答群

⓪ 2　　① 5　　② 12　　③ 14

問４　次にエアコンとアイスクリームの売上数の関係を調べようと考えて，その相関係数を求めると，約 0.62 であった。しかし，図１を見て，売上のピークが多少ずれていると考えた花子さんは，試しに次の表３のようにエアコンの売上台数のデータを１か月あとにずらして考えてみた。例えば，2016 年１月のエアコンの売上台数である 434（千台）を 2016 年２月にずらし，以降の月についても順次１か月ずらしている。このデータをもとに，相関係数を求めてみたところ約 0.86 となった。なお，ずらしたために一方のデータが欠けている箇所については，除外して相関係数を計算している。

表３　エアコンのデータを１か月ずらした様子

年月	エアコン（千台）	アイス（個）
2016 年　１月		464
2016 年　２月	434	397
2016 年　３月	504	493
2016 年　４月	769	617
2016 年　５月	420	890
2016 年　６月	759	883
2016 年　７月	1470	1292
2016 年　８月	1542	1387
2016 年　９月	651	843
2016 年 10 月	469	621
2016 年 11 月	336	459
2016 年 12 月	427	562
2017 年　１月	571	489

同様に，エアコンの売上台数のデータを n か月後にずらしたデータとの相関係数を求めてみたところ，次の表４のような結果になった。

表４　エアコンとアイスクリームの売上数のずらした月数と相関係数

ずれ (n)	−3	−2	−1	0	1	2	3
相関係数	−0.45	−0.17	0.21	0.62	0.86	0.70	0.17

このことから考えられることとして，最も適当なものを，次の⓪～④のうちから一つ選べ。 エ

⓪ アイスクリームの売上個数のピークの方が，エアコンの売上台数のピークより１か月早く訪れる。

① エアコンを買った人は，翌月に必ずアイスクリームを購入している。

② アイスクリームが売れたので，その１か月後にエアコンが売れることが分かる。

③ 気温が高いほどエアコンもアイスクリームも売れる。

④ ある月のアイスクリームの売上個数の予測をするとき，その前月のエアコンの売上台数から，ある程度の予測ができる。

問５　次の文章を読み，図中の空欄 **オ** ～ **キ** に入れるのに最も適当なものを，後の解答群のうちから一つずつ選べ。

花子さんは，情報科の先生から，これらの売上数と他の要素との関係も調べてみてはどうか，という意見をもらった。そこで，K市の同じ期間の月別平均気温と平均湿度のデータを気象庁のサイトから収集し，これらのデータを合わせて，統計ソフトウェアで図３のような図を作成した。（これを散布図・相関行列という。）図３の左下の部分は相関係数，右上の部分は散布図，左上から右下への対角線の部分はそれぞれの項目のヒストグラムを表している。

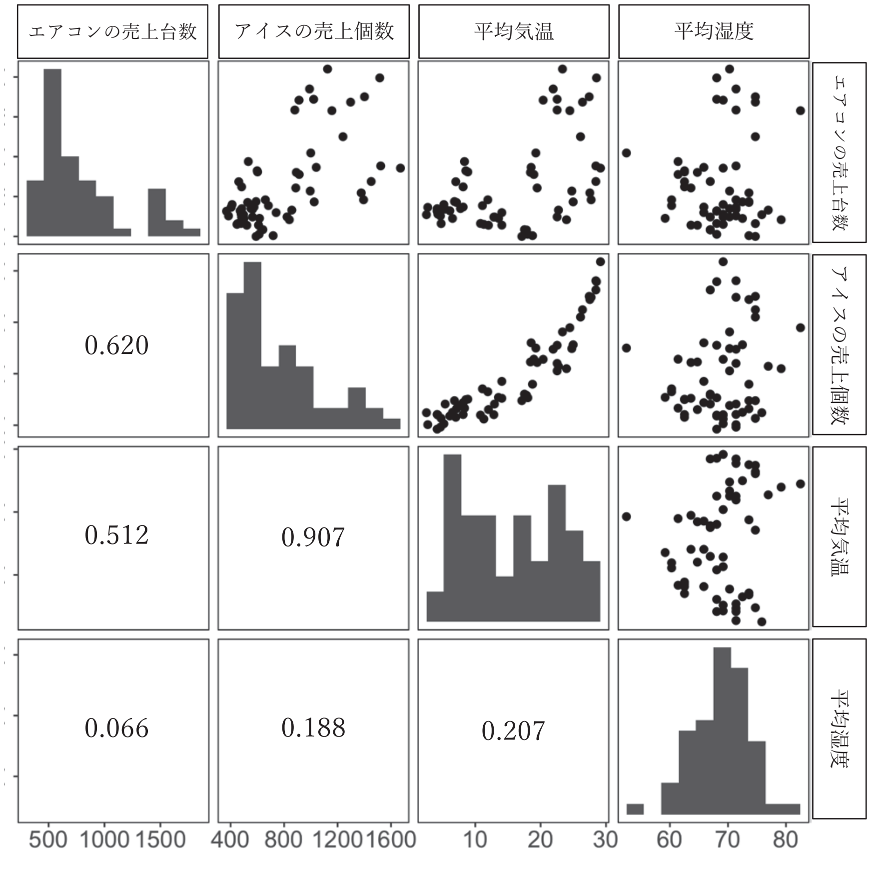


図３　散布図・相関行列

図３から花子さんは，次の図４のような関係図を作成した。図中の実線の矢印の向きは，ある項目への影響を表している。また，矢印の線の太さは相関係数の絶対値が0.7 以上を太い線で，0.7 未満を細い線で表し，その相関の強さを示している。

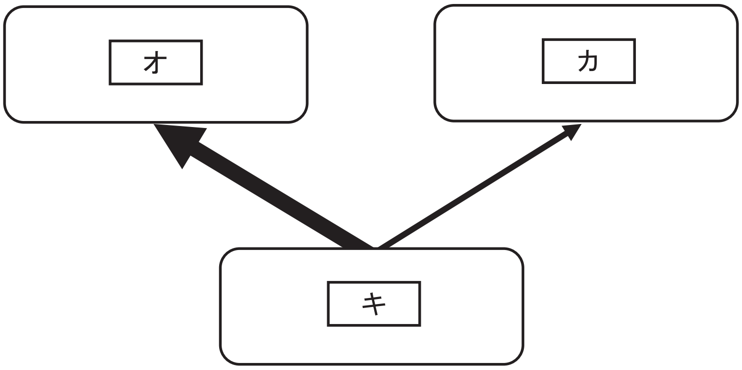


図４ 項目間の相関と影響を表した図

花子さんは，これらの結果をまとめて，「情報Ⅰ」の課題レポートを作成した。

オ ～ **キ** の解答群

⓪ エアコンの売上台数　　① アイスクリームの売上個数

② 平均気温　　③ 平均湿度

第５講　2025年度 試作問題 第４問（参考問題）　解答・解説

問題番号（配点）	設　問	解答記号	正　解	配　点
第４問（25）	1	ア	2	5
	2	イ	1	5
	3	ウ	2	5
	4	エ	4	5
	5	オ	1	5*
		カ	0	
		キ	2	

（注）
＊は，全部正解の場合のみ点を与える。

＜MEMO＞

Ⓒ RECRUIT
本サービスに関する知的財産権その他一切の権利は著作権者に帰属します。
また本サービスに掲載の全部または一部につき無断複製・転載を禁止します。